

Правила настольной игры «Доминион: Окраины» (Dominion: Hinterlands)

Автор: Donald X. Vaccarino

Игра для 2-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Мир огромен, а ваше королевство такое маленькое по сравнению с ним. Это бросается в глаза и если сравнить его с другими королевствами... во всяком случае, в этом мире, который столь велик в сравнении с другими мирами (конечно, если они вообще существуют). Если же сопоставить его с миром примерно такого же размера, то он может оказаться чуть больше или чуть меньше – это уж как посмотреть... Но не будем слишком сильно затягивать нашу историю! По крайней мере, попытаемся уложиться в рамки небольшого рассказа. Пришло время расширить границы своего королевства!

Вы слышали о дальних странах, об экзотических местах, где есть блины, но нет вафель, где люди одеваются совсем по-другому (или вообще не одеваются) и где даже нет слова, обозначающего взгляд, каким два человека смотрят друг на друга в надежде, что другой первым сделает то, что они оба хотели бы сделать, но никак не решаются. Там всё иначе, и именно на эти земли направлен ваш пристальный взор.

Это шестое дополнение к игре «Доминион». Оно вводит в игру 266 новых карт Королевства, включая 20 видов карт Действий, 3 вида карт Сокровищ, 3 вида карт Победы и 3 вида карт Реакции. Особенность этого дополнения – карты, способности которых срабатывают сразу же, как только вы их покупаете или получаете.

«Доминион: Окраины» – дополнение, а не самостоятельная игра; чтобы в неё сыграть, вам понадобится базовая игра «Доминион» или самостоятельное дополнение к «Доминиону» (например, «Доминион: Интрига»). В них вы найдёте необходимые вам базовые карты (карты Сокровищ, Победы, Проклятий и карту Свалки), а также полные правила, в которых описана подготовка к игре и игровой процесс. «Доминион: Окраины» можно комбинировать с любыми другими дополнениями к базовому «Доминиону».

Мы надеемся, что вам понравится этот мир Доминиона, ставший ещё больше и интереснее!

Подготовка к игре

Перед первой игрой распакуйте три стопки карт и поместите их в специальные отсеки. На одной стороне специальной вкладки, которую вы найдёте в коробке, содержатся указания для удобного расположения карт. Другая сторона вкладки позволяет вам при необходимости создать собственный порядок карт.

В дополнение «Доминион: Окраины» включено 26 карт-заместителей (по одной для каждой карты Королевства этого дополнения). Игрокам понадобятся карты Сокровищ, карты Победы, карты Проклятий и карта Свалки из базового «Доминиона» или самостоятельного дополнения к «Доминиону» (например, «Доминион: Интрига»), чтобы использовать «Доминион: Окраины». Как и в предыдущих играх серии «Доминион», для каждой игры необходимо выбрать набор из 10 карт Королевства. Если вы решили выбрать эти карты случайным образом, перемешайте карты-заместители из этого дополнения с

картами-заместителями из других игр «Доминион», которые вы решили использовать, чтобы определить 10 необходимых карт Королевства.

Состав игры

266 карт Королевства:

20 видов карт Действий (по 10 каждого вида)



3 вида карт Победы (по 12 каждого вида)



3 вида карт Сокровищ (по 10 каждого вида)



26 карт-заместителей

8 пустых карт (7 с обычной рубашкой; 1 карта-заместитель)



Два новых типа карт:

Победа-Реакция

Сокровище-Реакция



Игровой процесс

Игра в «Доминион» с картами из «Доминион: Окраины» почти не отличается от игры с любым другим дополнением. Единственное отличие состоит в том, что новые карты обладают новыми способностями, которые привнесут в игру разнообразие. Не забудьте, что вы можете сочетать карты из разных дополнений.

Дополнительные термины, встречающиеся на картах «Доминион: Окраины»:

«В игре» – карты Действий и карты Сокровищ, выложенные лицевой стороной вверх в игровую зону игрока, считаются находящимися в игре до тех пор, пока не будут перемещены в другое место – обычно в сброс во время фазы расчистки. Только выложенные на стол карты считаются находящимися в игре. Отложенные в сторону карты, карты на Свалке, карты в резерве и карты в руках, в колодах и в стопках сброса не считаются находящимися в игре. Способность Реакция (как например, у карты Бродячий торговец (Trader)) не вводит эту карту в игру.

Дополнительные правила для «Доминион: Окраины»

Многие карты в этом дополнении делают что-то, **«когда вы получаете»** или **«когда вы покупаете»** эту карту или другую карту. «Когда вы покупаете» относится только к случаю, когда вы покупаете карту, а «когда вы получаете» относится и к случаю, когда вы получаете карту напрямую (как в случае с Приграничной деревней (Border Village)), и к случаю, когда вы покупаете карту.

Когда вы покупаете карту, сначала действует «когда вы покупаете» и только потом «когда вы получаете». Например, если вы покупаете Благородного разбойника (Noble Brigand), а в руке у вас есть Бродячий торговец (Trader), вы сначала применяете способность Благородного разбойника (Noble Brigand), срабатывающую при его покупке, и только после этого можете применить способность Бродячего торговца (Trader), в которой есть фраза «когда вы получаете».

Иногда вы можете купить карту и не получить её, например, используя Бродячего торговца (Trader) для получения Серебра (Silver) или используя карту из дополнения «Доминион: Алхимия» Одержимость (Possession).

Иногда вы можете получить карту во время хода другого игрока. Игрок, для которого происходит событие «когда вы покупаете», – это игрок, заплативший за карту, а игрок, для которого происходит событие «когда вы получаете», – это игрок, получающий эту карту. «Когда вы получаете» происходит сразу же после того как вы получили эту карту, то

Карты считаются находящимися в игре, если они выложены на стол и не отложены в сторону, не находятся на Свалке и не сброшены. Карты не считаются находящимися в игре, если они находятся в руке, в колоде, в резерве или в стопке сброса.

Важное разъяснение:

Когда вы покупаете карту, сначала срабатывает «когда вы покупаете» и только потом «когда вы получаете».

«Когда вы покупаете» происходит, только когда вы покупаете карту. «Когда вы получаете» происходит, когда вы получаете

есть она уже будет находиться в вашей стопке сброса (а иногда в другом месте), когда вы примените эту её способность.

В «Доминион: Окраины» содержатся три **вида карт Сокровищ с дополнительными указаниями**. Они находятся в резерве, если были выбраны в качестве одной или нескольких из 10 карт Королевств; они не являются частью базового резерва. Эти карты похожи на обычные Сокровища, но обладают особыми свойствами. Они выкладываются из руки во время фазы приобретения, как обычные карты Сокровищ, и подвергаются воздействию карт, которые влияют на обычные Сокровища.

Игрок может выкладывать карты Сокровищ из руки в любом порядке и не обязан выкладывать все находящиеся у него в руке карты Сокровищ. Во время фазы приобретения игрок должен выложить все Сокровища, которые он хочет использовать для покупки, до того как он начнёт покупать карты, даже если у него есть +Покупки; он не может выкладывать из руки Сокровища, если уже начал покупать карты.

Когда **с игроком** происходят **два события одновременно**, этот игрок сам решает, в каком порядке они будут происходить. Например, если игрок выкладывает Торгаша (Haggler) и затем покупает Плодородную землю (Farmland), он сам решает, разыграть ему сначала способность «когда вы покупаете» Торгаша (Haggler) или способность «когда вы покупаете» Плодородной земли (Farmland). Когда **два события одновременно** происходят **с разными игроками**, они разыгрываются в порядке хода, начиная с игрока, чей сейчас ход. Например, когда игрок получает Посольство (Embassy), другие игроки получают по карте Серебра (Silver), начиная с игрока слева от него.

В любой момент игры, когда игрок должен сделать что-то, относящееся к его колоде (взять карту, открыть карту, отложить карту в сторону, посмотреть на карту или отправить карту на Свалку) и ему нужно больше карт, чем осталось в его колоде, он должен максимально использовать свою колоду и только потом перемешать свою лежащую лицевой стороной вверх стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду. Затем он продолжает совершать с новой колодой необходимые действия. Если колода игрока опустела, он не перемешивает свою стопку сброса до тех пор, пока ему не понадобятся карты из колоды и он не будет иметь возможности это сделать.

карту или получаете её другим способом.

Сокровища «Доминион: Окраины» – это карты Королевства; они не являются частью базового резерва. Их можно выбрать для игры, как и другие карты Королевства.

Выкладывать из руки карты Сокровищ не обязательно, но игрок должен выложить те карты, которые он планирует использовать для покупки карт, до начала самих покупок.

Когда **с игроком** происходят **одноновременно** два события, *этот* игрок сам выбирает их порядок. Когда два события **одноновременно** происходят **с разными игроками**, они разыгрываются **в** порядке хода.

Когда игроку нужно взять, открыть, отложить в сторону, посмотреть или отправить карты на Свалку из своей колоды, а она закончилась, он максимально использует остатки колоды, затем перемешивает стопку сброса и продолжает действовать. Новая колода формируется только по мере необходимости.

Пример хода:

В начале хода Анны у неё в руке есть Картограф (Cartographer), Сговор (Scheme), Медь (Copper), Грязные деньги (Ill-Gotten Gains) и Поместье (Estate). Она выкладывает Картографа (Cartographer), вытягивает из своей колоды одну Медь (Copper); затем просматривает верхние четыре карты своей колоды: Туннель (Tunnel), Торгаш (Haggler), Туннель (Tunnel) и Серебро (Silver). Анна помещает два Туннеля в стопку сброса, открывает их и получает за это благодаря их способности два Золотых (Gold). Она возвращает Торгаша (Haggler) и Серебро (Silver) обратно на верх колоды, причём решает положить Торгаша (Haggler) поверх Серебра (Silver). Затем она выкладывает Сговор (Scheme) и берёт из своей колоды Торгаша (Haggler). Она выкладывает Торгаша (Haggler) и заканчивает совершать действия.

В фазу приобретения Анна выкладывает две Меди (Copper), а затем Грязные деньги (Ill-Gotten Gains). С помощью Грязных денег (Ill-Gotten Gains) она решает получить одну Медь (Copper) и сразу же после получения тоже выкладывает её на стол. В итоге у неё есть 6 монет для покупок. Она покупает Приграничную деревню (Border Village). Так как Анна купила карту, она благодаря Торгашу (Haggler), может взять одну более дешёвую карту (кроме карты Победы). Анна решает взять Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), что приводит к тому, что каждый игрок, кроме неё, немедленно получает по Проклятию (Curse). Так как она получила Приграничную деревню (Border Village), благодаря её способности Анна получает одну более дешёвую карту. Она берёт Герцогство (Duchy).

Пришло время фазы расчистки. Для способности Сговора (Scheme) Анна выбирает Торгаша (Haggler). Она кладёт его на верх своей колоды, сбрасывает сыгранные ей в текущем ходе карты и Поместье (Estate) из руки, затем подбирает карты в руку, в которую попадает Торгаш (Haggler), которого она при помощи Сговора (Scheme) до этого положила на верх колоды, и Серебро (Silver), которое она поместила на верх колоды при помощи Картографа (Cartographer).

Описание карт Королевства



Приграничная деревня (Border Village): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +1 Карту и +2 Действия.

Когда вы получаете эту карту, вы также получаете из резерва одну дополнительную карту, которая должна стоить меньше, чем Приграничная деревня (Border Village). Как правило, это будет карта, стоящая 5 или менее монет; но если Приграничная деревня (Border Village) стоит, благодаря Торговому пути (Highway), меньше обычного, тогда максимальная стоимость получаемой карты будет ниже текущей цены Приграничной деревни (Border Village). Вы получаете дополнительную карту, когда получаете Приграничную деревню (Border Village), а не когда её выкладываете. Вы получаете дополнительную карту, когда покупаете Приграничную деревню (Border Village) или получаете её любым другим способом.



Клад (Cache): Это карта Сокровища стоимостью 3 монеты (как Золото (Gold)). Когда вы её получаете, вы также дополнительно получаете из резерва две Меди (Copper). Если в резерве не осталось двух карт Меди (Copper), возьмите оставшееся количество. Вы получаете Медь (Copper), когда получаете Клад (Cache), а не когда его выкладываете. Вы получаете Медь (Copper), когда покупаете Клад (Cache) или получаете его любым другим способом.



Картограф (Cartographer): Благодаря этой карте вы получаете +1 Карту и +1 Действие. Помимо этого, после взятия карты вы просматриваете 4 верхние карты своей колоды. Если в колоде менее 4 карт, просмотрите оставшиеся в колоде карты и перемешайте стопку сброса (без этих карт), чтобы сформировать новую колоду и просмотреть оставшееся количество карт. Если в колоде всё равно недостаточно карт, просмотрите максимально возможное количество. Сбросьте любое количество просмотренных карт (ни одной, все 4, 1, 2 или 3), а оставшиеся из просмотренных карт положите в любом порядке на верх колоды (вы не обязаны показывать этот порядок другим игрокам). Если ваша колода пуста, эти карты станут единственными картами в вашей колоде.



Перекрёсток (Crossroads): Сначала откройте карты из вашей руки и возьмите из своей колоды по одной карте за каждую оказавшуюся в вашей открытой руке карту Сокровища. Открытые карты остаются в вашей руке. Карты с двумя типами, один из которых Победа, считаются картами Победы. Затем, если в вашем текущем ходе это первый выложенный Перекрёсток (Crossroads), вы получаете +3 Действия. Следующий выложенный в текущем ходе Перекрёсток (Crossroads) также может принести вам новые карты, но не Действия. Используя карту, которая позволяет вам выложить одну карту несколько раз (например, «Тронный зал» (Throne room) из базового «Доминиона»), на Перекрёсток (Crossroads), вы можете выложить Перекрёсток (Crossroads) несколько раз, но в этом случае +3 Действия вы получаете только за первое его выкладывание.



Стройка (Develop): Сначала сбросьте из руки на Свалку одну карту (если у вас в руке вообще есть карты). Карта Стройки (Develop) уже находится на столе, а не в руке, и сама не может быть отправлена на Свалку (но вы можете сбросить другую копию Стройки (Develop), если она у вас есть). Если вы сбрасываете карту на Свалку, возьмите 2 карты: одна должна стоить ровно на 1 монету больше сброшенной, а вторая – ровно на 1 монету меньше сброшенной. Полученные карты берутся из резерва; возьмите их в любом порядке. Если в резерве нет одной из карт подходящей стоимости, вы всё ещё получаете вторую. Положите полученные карты на верх своей колоды, а не в стопку сброса. Если вы при помощи Стройки (Develop) сбрасываете на Свалку Медь (Copper), которая стоит 0 монет, вы не сможете получить карту, которая стоит на 1 монету меньше, так как она будет стоить -1 монету, и получите вторую карту стоимостью всего лишь 1 монета.



Герцогиня (Duchess): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +2 Монеты. Помимо этого, каждый игрок, включая вас, смотрит на верхнюю карту своей колоды и сбрасывает её или возвращает обратно на верх колоды, по его желанию. Любой игрок, у которого в колоде нет карт, сначала перемешивает свою стопку сброса; если после этого в колоде какого-либо игрока всё равно нет карт, он не смотрит ни на какие карты. Когда игрок получает во время игры Герцогство (Duchy), а в резерве есть карта Герцогини (Duchess), такой игрок может взять Герцогиню (Duchess) себе. Эта способность срабатывает, когда игрок получает Герцогство (Duchy), покупая его или получая любым другим способом. Герцогиня (Duchess) никак не взаимодействует с промо-картой «Чёрный рынок» (Black Market).



Посольство (Embassy): Когда вы выкладываете эту карту, вы берёте из своей колоды пять карт, затем сбрасываете из руки три карты. Карты, которые вы сбрасываете, могут быть теми, что уже находились в вашей руке, и/или теми, которые вы только что взяли. Вы сбрасываете три карты, если это возможно, даже если вы не можете взять из колоды все пять карт (так как недостаточно карт в колоде и в стопке сброса). Если у вас нет для сброса трёх карт, вы сбрасываете максимально возможное количество. Когда вы получаете эту карту, всем игрокам, кроме вас, достаётся по одному Серебру (Silver). Игрокам достаётся Серебро (Silver), только когда вы получаете эту карту, а не когда выкладываете. Им достаётся Серебро (Silver), когда вы получаете Посольство (Embassy), покупая его или получая любым другим способом. Получение Серебра (Silver) для других игроков обязательно. Серебро (Silver) берётся из резерва. Если в резерве не осталось достаточного количества Серебра (Silver), раздайте его в порядке очереди, начиная с игрока слева от того, кто получил Посольство (Embassy).



Плодородная земля (Farmland): Это карта Победы, а не карта Действия. В конце игры она принесёт своему владельцу 2 победных очка. Когда вы покупаете эту карту, вы отправляете на Свалку одну карту из руки (если это возможно), и если вам это удаётся, то вы получаете из резерва одну карту, которая стоит ровно на 2 монеты больше, чем сброшенная вами на Свалку карта. Если в руке нет карт, чтобы отправить одну из них на Свалку, вы ничего не сбрасываете, но и не получаете. Если вы отправляете карту на Свалку, но в резерве не осталось подходящих по стоимости карт, вы ничего не получаете. Эта способность действует, только когда вы покупаете Плодородную землю (Farmland), а не когда получаете её любым другим способом. Во время подготовки к игре положите все 12 Плодородных земель (Farmland) в резерв, если в игре участвует 3 или более игроков; и только 8 Плодородных земель (Farmland) при игре вдвоём.



Золото дураков (Fool's Gold): Это одновременно карта Сокровища и карта Реакции. Её можно выложить во время фазы приобретения как любые другие Сокровища. Когда вы её выкладываете, она приносит 1 монету, если это первое выложенное в текущем ходе Золото дураков (Fool's Gold), в ином случае эта карта приносит сразу 4 монеты. Таким образом, если вы выкладываете за один ход сразу три карты Золота дураков (Fool's Gold), первая приносит вам 1 монету, а вторая и третья по 4 монеты.

Золото дураков (Fool's Gold) также является картой Реакции. Когда другой игрок получает Провинцию (Province), вы можете сбросить из руки на Свалку Золото дураков (Fool's Gold). Если вы это делаете, то получаете из резерва Золото (Gold) и кладёте его на верх своей колоды вместо того чтобы положить в стопку сброса. Если ваша колода пуста, Золото (Gold) будет единственной картой в колоде. Если в резерве не осталось карт Золота (Gold), вы его не получаете, но всё равно сбрасываете на Свалку Золото дураков (Fool's Gold). Эта Реакция используется только в том случае, когда другой игрок, а не вы, получает Провинцию (Province). Эта способность действует, когда другой игрок получает Провинцию (Province), покупая её или получая любым другим способом.



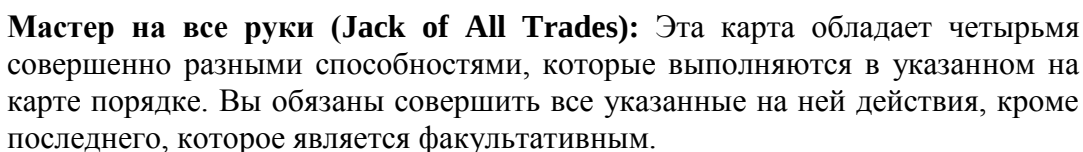
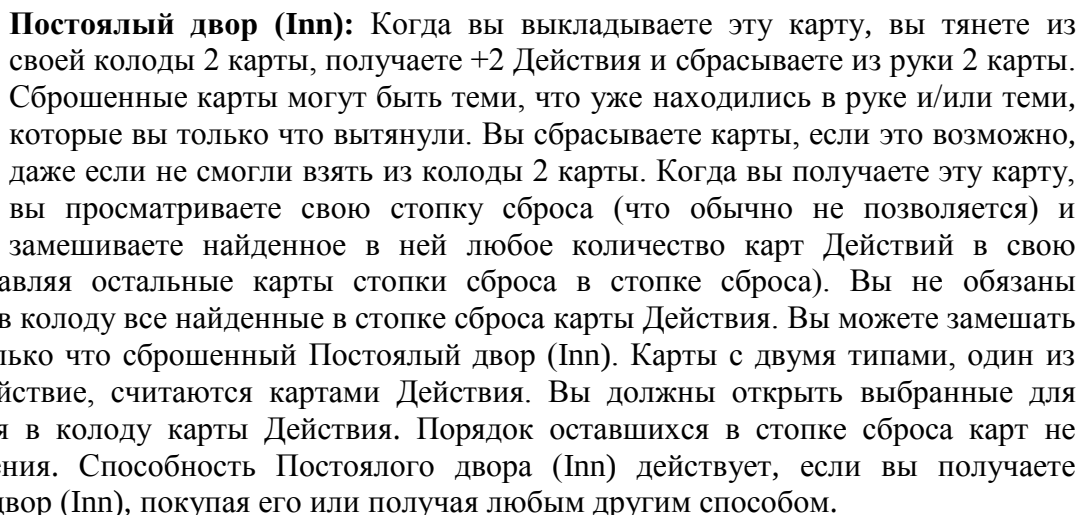
Торгаш (Haggler): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +2 Монеты. Если эта карта находится в игре, когда вы покупаете любую карту, вы получаете одну более дешёвую карту (кроме карты Победы). Например, вы можете купить Провинцию (Province) и получить благодаря способности Торгаша (Haggler) Золото (Gold). Получение карты обязательно. Полученная карта берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса. Торгаш (Haggler) даёт вам дополнительную карту, только когда вы покупаете карту, но не когда вы получаете её любым другим способом (в том числе при помощи самого Торгаша (Haggler)). Если в резерве нет подходящей по цене карты (например, если вы купили Медь (Copper)), вы не получаете карту. Используя карту, которая позволяет вам выложить одну карту несколько раз (например, «Тронный зал» (Throne room) из базового «Доминиона») на Торгаша (Haggler), вы не получите две или более карт за купленную карту, так как в игре всё равно находится только одна копия Торгаша (Haggler). Бонус этой карты накопительный: если у вас в игре находятся три Торгаша (Haggler), вы получите по три дополнительные карты за каждую купленную карту. Карты с двумя типами, один из которых Победа, считаются картами Победы – подобные карты не могут быть получены при помощи Торгаша (Haggler).



Тракт (Highway): Эта карта приносит +1 Карту и +1 Действие. Помимо этого, находясь в игре, она снижает на 1 монету стоимость всех карт (до минимальной стоимости в 0 монет). Когда она покидает игру, она перестаёт снижать стоимость карт. Это способность применяется ко всем картам – к картам в резерве, в руках и в колодах. Например, если вы выкладываете Тракт (Highway), а затем Стройку (Develop), сбрасывая на Свалку Медь (Copper), вы можете получить Поместье (Estate), так как теперь оно стоит 1 монету, тогда как Медь (Copper) всё ещё стоит 0 монет. Используя карту, которая позволяет вам выложить одну карту несколько раз (например, «Тронный зал» (Throne room) из базового «Доминиона») на Тракт (Highway), вы не снизите стоимость карт на 2 монеты, так как в игре всё равно будет находиться только одна копия Тракта (Highway). Бонус этой карты накопительный; если у вас в игре находятся три Тракта (Highway), стоимость всех карт снижается на 3 монеты (но не ниже 0 монет).



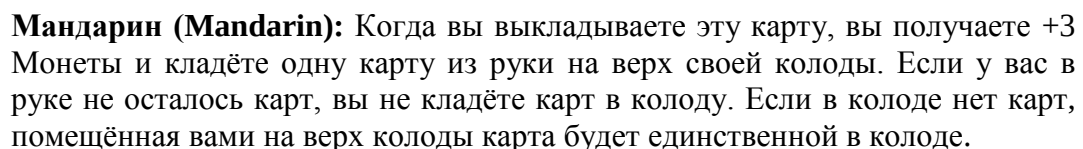
Грязные деньги (Ill-Gotten Gains): Это Сокровище стоимостью в 1 монету (как Медь (Copper)). Когда вы выкладываете эту карту, вы можете получить одну Медь (Copper). Полученная Медь берётся из резерва и кладётся в вашу руку; вы можете сразу же её выложить. Если в резерве нет Меди (Copper), вы ничего не получаете. Когда вы получаете Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), все игроки, кроме вас, получают по одному Проклятию (Curse). Это происходит, когда вы получаете Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), покупая их или получая любым другим способом. Проклятия (Curses) берутся из резерва и кладутся в стопки сброса. Если в резерве не осталось достаточного количества Проклятий (Curses), раздайте их в порядке хода, начиная с игрока слева от того, кто получил Грязные деньги (Ill-Gotten Gains). Грязные деньги (Ill-Gotten Gains) не являются картой Атаки, поэтому карты подобные Рву (Moat) из базового «Доминиона» на него не действуют.



Во-вторых, вы смотрите на верхнюю карту своей колоды и либо сбрасываете

В-третьих, берите из колоды карты, пока в руке у вас не окажется 5 карт. Если у вас в руке уже есть пять или более карт, вы не тянете карты из колоды. Если в колоде и в стопке сброса недостаточное количество карт, возьмите максимально возможное количество.

В-четвёртых, вы можете сбросить из руки на Свалку одну карту, но не карту Сокровища. Карты с двумя типами, один из которых Сокровище, считаются картами Сокровищ.



Когда вы получаете эту карту, вы кладёте все свои находящиеся в игре Сокровища на верх своей колоды в любом удобном для вас порядке. Вы не обязаны показывать этот порядок другим игрокам. Вы должны положить все

свои Сокровища на верх колоды; вы не можете оставить часть карт для сброса. Вы помещаете в колоду только находящиеся в игре Сокровища, но не Сокровища из руки. Это не лишает вас монет, полученных от Сокровищ; например, если у вас в игре находится +1 Покупка и 4 Золота (Gold) и вы решаете купить Мандарина (Mandarin) (то есть, тратите из 12 монет своего Золота (Gold), 5 монет) – вы кладёте Золото (Gold) на верх своей колоды и у вас остаётся для покупок ещё 7 монет. Способность Мандарина (Mandarin) действует, когда вы получаете его карту, покупая её или получая любым другим способом, хотя обычно Сокровища находятся в игре только во время фазы приобретения.



Маркграф (Margrave): Вы берёте из своей колоды 3 карты и получаете +1 Покупку. Все остальные игроки кроме вас тянут по одной карте из своих колод, затем сбрасывают из руки карты до тех пор, пока у них не останется по 3 карты. Они обязаны тянуть карты. Игрок, у которого в руке находится только 3 или менее карт после вытягивания карты, не сбрасывает карт.



Благородный разбойник (Noble Brigand): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +1 Мону. Когда вы выкладываете эту карту или когда её покупаете, все остальные игроки, кроме вас, открывают две верхние карты своих колод. Если там оказывается Серебро (Silver) или Золото (Gold), оно отправляется на Свалку, а остальные карты идут в стопку сброса. Если у игрока оказывается сразу две карты Серебра (Silver) или две карты Золота (Gold) или одна карта Серебра (Silver) и одна карта Золота (Gold), вы решаете, какую из двух карт он должен отправить на Свалку. Каждый игрок, которому посчастливилось не открыть Сокровище, получает из резерва Медь, помещая его в свою стопку сброса. Наконец, вы получаете всё сброшенное на Свалку благодаря этой карте Серебро (Silver) и Золото (Gold). Способность этой карты может заставить сбросить на Свалку только Серебро (Silver) и Золото (Gold), но не другие Сокровища. Если вы получаете Благородного разбойника (Noble Brigand), не покупая его, его способность не срабатывает. Благородный разбойник (Noble Brigand) – это карта Атаки, и когда вы её выкладываете, игроки могут использовать против неё такие карты как Ров (Moat) из базового «Доминиона» или Тайник (Secret Chamber) из «Доминион: Интрига». Но если вы покупаете Благородного разбойника (Noble Brigand), это не считается «выкладыванием карты Атаки», поэтому в этом случае защититься от него Рвом (Moat) не выйдет.



Стоянка кочевников (Nomad Camp): Эта карта при выкладывании приносит вам +1 Покупку и +2 Моны. Когда вы получаете эту карту, она кладётся на верх вашей колоды, а не в стопку сброса. Эта способность действует, когда вы получаете эту карту, покупая её или получая любым другим способом. Если на момент получения этой карты ваша колода была пуста, эта карта становится единственной картой в колоде.



Оазис (Oasis): Эта карта при выкладывании приносит вам +1 Карту, +1 Действие и +1 Мону; помимо этого вы должны сбросить из руки одну карту. Вы тянете карту из колоды до того как приступить к сбросу. Вы можете сбросить карту, которую только что вытянули. Если вы не можете взять карту из колоды (так как в колоде и в стопке сброса нет карт), вы всё равно обязаны сбросить карту, если это возможно.



Оракул (Oracle): Сначала каждый игрок, включая вас, открывает верхние две карты своей колоды и решает, сбросить их обе или вернуть обе на верх своей колоды. Игрок, который кладёт карты обратно, размещает их в любом удобном для него порядке и не обязан показывать этот порядок другим игрокам. Затем вы берёте из своей колоды 2 карты. Так, если вы вернули открытые карты на место, они сразу же окажутся у вас в руке.



Сговор (Scheme): Когда вы выкладываете эту карту, вы получаете +1 Карту, +1 Действие и у вас остаётся в запасе для фазы расчистки специальный эффект. В начале фазы расчистки вы можете, если хотите, выбрать одну из находящихся у вас в игре карт Действия. Если вы должны отправить эту карту Действия в стопку сброса (как обычно и происходит), вместо этого положите её на верх вашей колоды. Это происходит до того как вы собираете руку для следующего хода. Выбранная карта Действия может быть самым Сговором (Scheme) или любой другой находящейся у вас в игре картой Действия, которая была выложена до или после выкладывания Сговора (Scheme). Если карта Действия не сбрасывается во время расчистки, например благодаря выложенной в текущем ходе карте Длительного действия (Duration) из «Доминион: Приморье», её нельзя класть на верх вашей колоды.



Шёлковый путь (Silk Road): Это карта Победы, а не карта Действия. Она ничего не значит до конца игры, когда приносит по 1 победному очку за каждые 4 карты Победы в вашей колоде (считая все ваши карты – стопку сброса, руку и колоду). Шёлковый путь (Silk Road) тоже учитывается при подсчёте количества карт Победы. Округление происходит в меньшую сторону, то есть, если у вас 11 карт Победы, Шёлковый путь (Silk Road) приносит 2 победных очка. Во время подготовки к игре положите все 12 карт Шёлкового пути (Silk Road) в резерв, если в игре участвует 3 или более игроков, и только 8 карт Шёлкового пути (Silk Road) при игре вдвоём.



Торговец пряностями (Spice Merchant): Вы можете сбросить из руки на Свалку одну карту Сокровища. Вы не обязаны этого делать. Если вы сбросили карту Сокровища на Свалку, вы можете выбрать: получить +2 Карты и +1 Действие, или +2 Монеты и +1 Покупку.



Конюшни (Stables): Вы можете сбросить из руки в стопку сброса одну карту Сокровища. Вы не обязаны этого делать. Если вы это делаете, вы получаете +3 Карты и +1 Действие. Вы берёте карты из колоды после сброса, поэтому, если вам пришлось перемешать стопку сброса для того, чтобы вытянуть 3 карты, сброшенная вами карта окажется в колоде.



Бродячий торговец (Trader): Когда вы выкладываете эту карту, сбросьте из руки на Свалку одну карту. Если вы это делаете, то получаете количество Серебра (Silver), равное стоимости этой карты в монетах. Серебро (Silver) берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса. Если в резерве недостаточно Серебра (Silver), возьмите столько Серебра (Silver), сколько возможно. Вы получаете Серебро (Silver), только если отправляете карту на Свалку. Если вы отправляете на Свалку карту стоимостью 0 монет (например, Медь (Copper)), вы получаете 0 Серебра (Silver). Вы можете, если хотите, отправить на Свалку Серебро (Silver); за него вы получите 3 Серебра (Silver). Если стоимость карт модифицирована (например, благодаря Тракту (Highway)), Бродячий торговец (Trader) принесёт вам другое количество Серебра, основываясь на текущей стоимости карты. Например, если вы выложили Тракт (Highway), а затем Бродячего торговца (Trader); и сбросили на Свалку Поместье (Estate), вы получите только 1 Серебро (Silver). Если вы

отправляете на Свалку карту с Зельями из «Доминион: Алхимия», вы получаете за неё монеты, но не Зелья.

Бродячий торговец (Trader) – это ещё и карта Реакции. Когда вы должны получить карту, покупая её или получая любым другим способом, вы можете показать другим игрокам находящегося у вас в руке Бродячего торговца (Trader) и взять из резерва вместо этой карты Серебро (Silver). Если вы это делаете, вы получаете Серебро (Silver), а не карту, которую должны были получить. Если что-то должно было произойти при получении карты, а вы вместо этой карты решили взять Серебро (Silver), оно не происходит. Например, если вы хотите купить Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), но используете Бродячего торговца (Trader), чтобы вместо этого получить Серебро (Silver), никто не получает Проклятия (Curse). Но если что-то должно произойти, когда вы покупаете карту, оно всё ещё происходит, если вы получаете Серебро (Silver) вместо карты. Например, вы можете купить Плодородную землю (Farmland), сбросить из руки на Свалку карту, и получить взамен карту, стоящую на 2 монеты больше; затем использовать Бродячего торговца (Trader), чтобы получить Серебро (Silver) вместо Плодородной земли (Farmland). Даже если карту, которую вы должны были получить, нужно было поместить не в стопку сброса, Серебро (Silver) всё равно кладётся в стопку сброса; если карта, которую вы должны были получить, берётся не из резерва, Серебро (Silver) всё равно берётся из резерва. Если в резерве нет Серебра (Silver), открытие Бродячего торговца (Trader) ничего вам не даст.



Туннель (Tunnel): Это одновременно карта Победы и карта Реакции. В конце игры Туннель (Tunnel) приносит 2 победных очка.

Способность Реакция этой карты действует, когда вы её сбрасываете. Вы не можете сами захотеть её сбросить, но что-то может позволить вам это сделать или заставить это сделать. Эта способность действует, когда вы сбрасываете Туннель (Tunnel) во время своего хода (например, из-за Оазиса (Oasis)) или во время хода другого игрока (например, из-за Маркграфа (Margrave)). Способность действует, если Туннель (Tunnel) сбрасывается из руки (например, из-за Оазиса (Oasis)), или из колоды, или когда он был отложен в сторону (например, из-за Картографа (Cartographer)). Но чтобы получить Золото (Gold), вы в любом случае обязаны его открыть. Вы можете не открывать эту карту; даже если Туннель (Tunnel) уже открыт по какой-то другой причине, вы не обязаны получать Золото (Gold). Эта способность не действует, если карта кладётся в вашу стопку сброса, не будучи сброшенной (например, из-за Приграничной Деревни (Border Village)); если ваша колода кладётся в стопку сброса (как в случае с Канцлером (Chancellor) из базового «Доминиона» или с Одержимостью (Possession) из «Доминион: Алхимия»); или если сброшенные на Свалку карты возвращаются к вам в конце хода. Способность Туннеля (Tunnel) также не действует во время фазы расчистки, когда вы в любом случае сбрасываете свои сыгранные и несыгранные карты. То есть на одной из карт должно быть непосредственное указание «сбросить» карты, чтобы сработала эта способность. Полученное за Туннель (Tunnel) Золото (Gold) берётся из резерва и кладётся в вашу стопку сброса; если в резерве нет Золота (Gold), вы его не получаете.

Рекомендованные наборы из 10 карт Королевства

Вы можете играть в «Доминион» с набором из любых 10 карт Королевства, но предложенные нами наборы подчеркнут интересные взаимодействия между картами и сбалансируют стратегию игры.

Только «Окраины»:

Первая игра: Клад (Cache), Перекрёсток (Crossroads), Стройка (Develop), Торгаш (Haggler), Мастер на все руки (Jack of all Trades), Маркграф (Margrave), Стоянка кочевников (Nomad Camp), Оазис (Oasis), Торговец специями (Spice Merchant), Конюшни (Stables).

Честная торговля: Приграничная деревня (Border Village), Картограф (Cartographer), Стройка (Develop), Герцогиня (Duchess), Плодородная земля (Farmland), Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), Благородный разбойник (Noble Brigand), Шёлковый путь (Silk Road), Конюшни (Stables), Бродячий торговец (Trader).

Сделки: Приграничная деревня (Border Village), Клад (Cache), Герцогиня (Duchess), Золото дураков (Fool's Gold), Торгаш (Haggler), Тракт (Highway), Стоянка кочевников (Nomad Camp), Сговор (Scheme), Торговец специями (Spice Merchant), Бродячий торговец (Trader).

Уловки: Картограф (Cartographer), Перекрёсток (Crossroads), Посольство (Embassy), Постоялый двор (Inn), Мастер на все руки (Jack of all Trades), Мандарин (Mandarin), Стоянка кочевников (Nomad Camp), Оазис (Oasis), Оракул (Oracle), Туннель (Tunnel).

«Окраины» и базовый «Доминион»:

Гребёж на большой дороге: Погреб (Cellar), Библиотека (Library), Ростовщик (Moneylender), Тронный зал (Throne Room), Мастерская (Workshop); Тракт (Highway), Постоялый двор (Inn), Маркграф (Margrave), Стоянка кочевников (Nomad Camp), Оазис (Oasis).

Заграничные приключения: Искатель приключений (Adventurer), Канцлер (Chancellor), Ярмарка (Festival), Лаборатория (Laboratory), Реконструкция (Remodel); Перекрёсток (Crossroads), Плодородная земля (Farmland), Золото дураков (Fool's Gold), Оракул (Oracle), Торговец специями (Spice Merchant).

«Окраины» и «Интрига»:

Деньги за так: Медник (Coppersmith), Зал приёмов (Great Hall), Заложник (Pawn), Трущобы (Shanty Town), Мучитель (Torturer); Клад (Cache), Картограф (Cartographer), Мастер на все руки (Jack of all Trades), Шёлковый путь (Silk Road), Туннель (Tunnel).

При дворе герцога: Заговорщик (Conspirator), Герцог (Duke), Гарем (Harem), Маскарад (Masquerade), Улучшение (Upgrade); Герцогиня (Duchess), Торгаш (Haggler), Постоялый двор (Inn), Стоянка кочевников (Nomad Camp), Сговор (Scheme).

«Окраины» и «Приморье»:

Путешественники: Карманник (Cutpurse), Остров (Island), Дозорный (Lookout), Торговый корабль (Merchant Ship), Склад (Warehouse); Картограф (Cartographer), Перекрёсток (Crossroads), Плодородная земля (Farmland), Шёлковый путь (Silk Road), Конюшни (Stables).

Дипломатия: Посол (Ambassador), Базар (Bazaar), Караван (Caravan), Эмбарго (Embargo), Контрабандисты (Smugglers); Посольство (Embassy), Плодородная земля (Farmland), Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), Благородный разбойник (Noble Brigand), Бродячий торговец (Trader).

«Окраины» и «Алхимия»:

Планы и мечты: Аптекарь (Apothecary), Подмастерье (Apprentice), Знахарь (Herbalist), Философский камень (Philosopher's Stone), Изменение (Transmute); Герцогиня (Duchess),

Золото дураков (Fool's Gold), Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), Мастер на все руки (Jack of all Trades), Сговор (Scheme).

Страна виноделия: Подмастерье (Apprentice), Приближённый (Familiar), Голем (Golem), Университет (University), Виноградник (Vineyard); Перекрёсток (Crossroads), Плодородная земля (Farmland), Торгаш (Haggler), Тракт (Highway), Стоянка кочевников (Nomad Camp).

«Окраины» и «Процветание»:

Незамедлительное вознаграждение: Епископ (Bishop), Расширение (Expand), Хранилище (Hoard), Монетный двор (Mint), Сторожевая башня (Watchtower); Плодородная земля (Farmland), Торгаш (Haggler), Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), Благородный разбойник (Noble Brigand), Бродячий торговец (Trader).

Сокровищница: Банк (Bank), Монумент (Monument), Печать короля (Royal Seal), Тракт (Trade Route), Авантюра (Venture); Клад (Cache), Стройка (Develop), Золото дураков (Fool's Gold), Грязные деньги (Ill-Gotten Gains), Мандарин (Mandarin).

«Окраины» и «Рог изобилия»

Голубой урожай: Селение (Hamlet), Рог изобилия (Horn of plenty), Торговцы лошадьми (Horse Traders), Шут (Jester), Турнир (Tournament); Золото дураков (Fool's Gold), Мандарин (Mandarin), Благородный разбойник (Noble Brigand), Бродячий торговец (Trader), Туннель (Tunnel).

Бродячий цирк: Ярмарочная площадь (Fairgrounds), Крестьянская деревня (Farming Village), Охотничий отряд (Hunting Party), Шут (Jester), Зверинец (Menagerie); Приграничная деревня (Border Village), Посольство (Embassy), Золото дураков (Fool's Gold), Стоянка кочевников (Nomad Camp), Оазис (Oasis).